

Master System



Prodotto e distribuito da Sega Enterprises Ltd., Japan

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotosensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo.

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM esteja desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho *Bankers* no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. *Bankers* é para 1 jogador.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.

OPÇÕES DE CONFIGURAÇÃO

O menu de opções é o primeiro e apertar **Pressione o Botão D** para ir para cima ou para baixo para mover o selo para qualquer seleção.

HIGH SCORE

Mostra o pontuação máxima obtida no jogo

CLUE PAGE – Página das Pistas

Pressione o botão **Start (Início)** para ver uma lista dos elementos de fundo e qual as suas funções. Por exemplo, você perceberá que pode coletar pedras para encontrar a pista. Pressione **Start (Início)** novamente para voltar ao menu de opções.

DIFICULDADE

Pressione o Botão **D** para a esquerda ou para a direita para mudar o nível de dificuldade do jogo. Jogue nos níveis **EASY (Fácil)** ou **HARD (Difícil)**. Na opção **HARD** você encontra caras novos ainda mais fortes e precisa encontrar ainda mais pedras.

JOGAR

Pressione **Start (Início)** para iniciar o jogo

MANOBRAS ESPECIAIS DO BONKERS

GOLPE COM O TRASEIRO

Empaque os caras mais saltando em seus rebocos!

- Pressione Botão 7 para pular.
- Pressione o Botão D para a direita ou esquerdo para mover Bonkers.
- Use os caras mais como trampolim para alcançar lugares altos.



ATAQUE DA TORRADEIRA

A torradeira Toast Toaster é uma poderosa máquina de dorcimento. Encontre todas as suas peças nos fases-bônus e você poderá usá-la para combater Madame Queen-Dee no último fase. Ela realmente faz os caras esquentarem!

- Pressione o Botão 1 e o Botão D para a direita ou esquerdo para sacar a Toast Toaster.
- Pressione o Botão D em qualquer direção para fazer a mira.
- Pressione o Botão 2 para disparar. Segure o botão para obter tiros ininterruptos.
- Pressione o Botão 1 para tirar a Toast Toaster do lado.

NOTA: A ÚNICA vez que você pode usar o Toast Toaster é quando você estiver lutando com Madame Queen-Dee no último fase.

ESTAR EM APUROS É DUREZA!

Desafios e tropelidos. Eles parecem sempre conhecer juntos. A revista *Madame Quer-Dese* está criando novas situações para seu Museu de Cera. Mas, ao invés de estátuas, ela está usando bonecos reais! Um rápido jato de spray de cera e, voilá, arte de bonecos instantâneos!

A mais recente captura da Madame é, ninguém menos que, Lucky Pique! A velha malvada e enrugada está a bordo como loca para atrair a insuspeitável Bankers para seu cavil. De que Bankers como parte integrante de sua honrada coleção! Lucky já recebeu um carande de cera. Se Bankers não resistir ao tempo, ele receberá sua segunda camada de cera e se transformará numa estátua! Boom!

Existe uma ótima estratégia nessa escura carnicida. Enquanto ela amarrada pelo museu, Lucky derramou um pote de pedas pela carnicida. Agora tudo que Bankers tem a fazer é seguir a trilha de pedas até encontrar seu companheiro.



Com ajuda dos amigos Toes, Fal-Apat Robot, Marilyn entre outros, Bankers pode achar e reunir os pedas do Toes Toaster. Ele pode usar essa ferramenta para lutar com o chefe final e desencantar Lucky! Exata pela hora das pedas estavam espalhadas ali, aqui, em toda a parte... É a fábrica de cera da Madame Quer-Dese estar produzindo em bom estra... E o comado final de cera está quase ficando pronto!

FORÇA & VIDAS



Fique de olho em dois importantes itens no topo da tela. Eles são:

BARRA DE FORÇA

A barra colorida indica a força de Benkers. Ele está em melhores condições quando a barra está completa. Ele diminuirá cada vez que os cards meus acionarem Benkers, e pode rapidamente desaparecer! Não deixe isso acontecer! Além, claro, de pulir sobre os power-ups (objetos poderosos de força) para reconstruir sua barra de força.

VIDAS

Isso indica o número de tentativas que você tem para derrotar Lucky. Cada vez que sua barra de força se esgota você perde uma vida. Se você perder todas, Benkers e Lucky se tornam cara para sempre! (Ou até você jogar novamente.) Procure pelos power-ups de Benkers para conseguir mais vidas.

SIGA A TRILHA DE PICKLES!

Enquanto a enfileirada Madame Queen-festa carregava Lucy para a fábrica de sorto, ela deixou um rastro de pickles! Os pickles rolaram pelo caminho e foram cobertos com sorto. Alguns deles estão até presos nas paredes! É sua missão encontrar e pegar todos os pickles de sorto faze. Eas e levá-los para a saída – para mais próximo de Lucy! Alguns pickles são difíceis de encontrar. Se você não tem certeza de onde procurar, pressione Start para ver a fábrica de Pickles. A seta aponta para que lado está o pickle mais próximo. Sabe a bússola você verá o número de pickles que ainda precisam ser encontrados.



Pressionando Start (branco) você também pausa o jogo e exibe sua pontuação no jogo. Pressione Start (branco) novamente para prosseguir jogando. **LEMBRE-SE:** encontrar TODOS os pickles e a ÚNICA maneira de encontrar a saída para o próximo fase.

REFORÇO PARA A AÇÃO!

Montenka Bankers em forma pagando essas power-ups nos temíveis sala de Moderno Quem-Daal!



Resquícios, o pedaço favorito de Bankers, recupera parte da sua barra de força.



Destintivo: muda-nos contra uma surpresa!



Fragmentos d'ouro de chocolate queita também destrói o-que-foi.



Destintivos: rotaciona-los a velocidade com pontos extras.



Folhas de vidro reco-para completamente a força de Bankers, não importa a quanta

barra não estiver. Não deixe essas folhas porem em branco!



Bankers lhe dá mais uma vida, ou seja, mais chances de vencer!



Escoeque tudo isso de branco, e Bankers se tornará invencível enquanto estiver escoequando. Após destrua essas cinco mais! "Muitas decimas resta e uma escoegado no caso de branco!"

O PELOTÃO DE BONKERS

Alguns dos companheiros de Bonkers planejam entrar no Museu de Casa Toots, Moryle, Full-Apart Rabbit, Jitters e muitos outros estão se escondendo

atrás das móveis, perto das portas e em outros lugares, prontos para fugir. Quando Bonkers toca um de seus oscilladores, ele recebe em geral um aumento de força. Colegas especiais o levanta para estílagos livres!



CARAS MAUS

Madame Quere-Grose reuniu uma gangue de caras maus para ajudá-la a capturar seu patrão. Ela o golpe com a traseira do Bonkers para começar com os caras como Mr. Big, Wolfman, Wacky Wiesel, Switch, My Mummy e outros sujeitos completamente nojentos. No final de algumas fases, Bonkers enfrentará um chefe dos caras maus,



como Wally Wolf, Muggott ou Al Worms. Esses personagens são mais fortes e difíceis de serem vencidos. Se prospera, pois a tropa vai fechar!

MUSEU DE CERA DE MADAME QUEM-DISSE

QUEM-DISSE UMA ENTRADA?

Boston: foi um grande exercício de subir e descer escadas. Falei com carcereiros estabados para alcançar pedras e peças superiores.



GALERIA DOS FANTASMAS

Wollman, Skeleton e mais caras mais se escondem pelos becos e cantos. Toque ilusão duas vezes: uma vez para ganhar força, e outra para entrar na primeira estaga bíbica.



GALERIA DO TERROR

Procure uma galera engraçada. Juntei a My Mommy destruído tudo enquanto você tenta se montar um pulo a frente! Pegue a casa de bonecas para fazer Bonkers invencível enquanto anda com as esponjas de Madonna (Queen-Beats).



GRANDE GALERIA

O Bonkers ficou "legado" mesmo quando os dentodentes roedores entraram na programação. Atenção nos surpresas os topos e infâmia dos escores. Ambiente com O chafin Bull Dog Bully no final do jogo!



GARAGENS E FANTASMAS

Curtir os jogos do gangue de Madame. O corincho é pelo! Skeleton usa seu último rama-bola de bilardo para fazer um "strike" em Bankers. O colega Fortis o leva para a segunda estiga de bilardo ao ser torado. Cuidado com o degelo!



ENCANAMENTO MALUCO

A confusão se espalha entre os jogadores! Wacky Wizard está preparando uma armadilha para Bankers no topo das escadarias e entre os jogadores. Livre flutua forte nos momentos errados. A próxima encanadora tentará o mesmo com um pulo livre! Siga os cones para encantar todos os jogadores. O chefe Mogget estará a sua espera na saída!



O CARRINHO DE CARVÃO DEMOLIDOR

Se embreite pelo papo de uma mina
num velozíssimo carrinho de cavalo!
Você precisa ter uma direção minuciosa e
rápida para se manter no pista. Olho vivo
nos diques de cavalo usado!



DEPÓSITO DE CERA ENFEITIÇADO?

Cera mais doce e mais
doce conforme ele se aproxima da
fórmula da cera de Modano Quam-Dose!
Os pólos estão muito bem guardados.
Para pegá-los, observe os movimentos
dos coros mais, e pole na hora certa!
No final do jogo você pegará aquele vi-
lão sujo, Al Terno!



SALA DA CALDEIRA

Bull Dog Bally e The Rat tiram granadas de hambúrguer para reduzir Bombers a cachaça. O coqueiro leva passageiro por um labirinto de soldadas farnegantes e perigosas armadilhas. Olhe para a alta para encontrar os power-ups. Jogue Jitão e tenha uma dança no mesmo estágio bônus.



FÁBRICA DE CERA

Cutantes de cera fervente cobrem os passageiros e impedem o uso das escadas. Check & Soggy preparam suas embarcações à espera do insuperável policial. Bombers precisa medir suas poses, as sua primeira viagem também será a última. O chefe Wally Wolf causa grandes problemas!



LABORATÓRIO DE CERA

A fábrica de cera de Madame Quem-Dese é um foco de perigos! Enxames de lâmpadas barulhantes, tubos de ensaio e outros mostram que Madame esteve ocupada por um bom tempo. De soscos, mas, um pouco de seu próprio veneno!



FUNDIÇÃO

Confuso com o «uso question»! Alargado com Ludwig Lave e seus químicos de cavito alagados! Madame Quem-Dese não facilita mesmo quando Bonkers se aproxima do caso de seus crimes! Teme o bruxo com sua Toan Taster. E fique de olho no que há por vir!



ESTÁGIOS DE BÔNUS



Procure por Tochi, Mariya e Jitters no Museu de Cera. Toque um destes ajudantes especiais e você entrará num estágio bônus montanha-russa! Percorra o interior das paredes do museu pilotando o código de escaneio de Lucky Piquel recolhendo montes de power-ups bônus!

Soltar: Pressione o Botão 1 ou 2 para pular para um nível superior ou soltar por perigosos fendas.

NOTA: Se você não pegar o Leon Exeter num estágio bônus, você terá outra chance de encontrá-lo depois.

DICAS QUENTES

Pegue TODOS as pedras. Essa é a única maneira de encontrar o solido da fase. Se você está perdido, cheque o bônus de pedras (FreeStone Start [Início]) para ver que caminho tomar.

Cheque todos os escadotes, corredores e cantinhos para pegar os power-ups. Alguns cantinhos não possuem saída, assim você deverá voltar pelo mesmo caminho para finalizar a fase.

Esquive as caras ruins com o golpe com o tesouro de Bonkers. Quanto mais malvades do Modame Queen-Dee você derrotar, mais alta ficará sua pontuação.

Caras ruins têm chaves, elas são mais difíceis de serem vencidas e levam mais golpes até cair.

Você pode apenas pular sobre as caras ruins e rapidamente cair fora mas eles estarão lá quando você voltar.

Os estigmas latrus são recheados de power-ups. Procurar por eles é uma ótima maneira de ganhar pontos extras e recolher peças para o Ikon Toaster.

Você pode salvar Lady e vencer o jogo mesmo sem ter construído o Toon Toaster.

Quer mais pontos latrus? Pedras são o solução! Cada pedras coletado dá um seu valor de latrus sobre a última pedras, o mesmo que entre uma coleta a outra você não ganha nenhuma coisa de bonana ou power-up.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pela prazo de 6 (seis) meses, contados a partir de sua compra. Esta garantia de garantia é composta de:

A - 90 (noventa) dias de garantia sobre o sistema de defesa do consumidor

B - 90 (noventa) dias de garantia sobre o sistema de defesa do consumidor

Em caso de defeito, dirija-se a um "Ponto de Atendimento Técnico Autorizado da TEC TOY" mediante apresentação "da nota fiscal comprovatória da compra, para obter os serviços de reparos gratuitos e a reposição de peças, sobressalentes por uma garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre danos ocasionados por uso incorreto, instalação incorreta ou com as informações contidas no manual de instalação, uso não autorizado e violação de qualquer garantia, resistência por danos ou deterioração, danos de instalação ou danos, falhas de uso ou danos a esta "Autorização Técnica Autorizada da TEC TOY" dados por qualquer ou mais vezes, ou como queda, fumaça, descarga elétrica, sobressalentes, ligação em rede elétrica incorreta ou qualquer outra violação incorreta.

Em caso de danos ao produto, o prazo válido da garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro aparelho.

Não estão cobertos pela garantia eletrônica: danos de força e de natureza não natural, danos de natureza não natural e TV's e videocassetes, danos de natureza não natural e danos de natureza não natural.

Esta exclusão na garantia, porém, respectivo não de danos que por sua natureza dependam de uso e uso, desde que o dano seja devido a funcionamento do produto.

TEC TOY

Nico0213464059

REGISTRO EM LULA E BRASIL E BRASIL

TEC TOY INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA.

Estada Tiquara Tiquara, 540 - Bairro Flores

Maringá - AM - CEP 69000-000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Eduardo Mouton, 530 - Lapa

São Paulo - SP - CEP 05004-000 - Tel. (011) 800 5411

TEC TOY

PRODOTTO
NEL MESE DI MARZO
DI 1994

MINISTERO DELLE ATTIVITÀ ECONOMICHE